

Nad hladinu

**Dokumentace přípravy a realizace
bakalářské práce a rešerše**

Miroslava Hromadová

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Miroslava Hromadová**
Osobní číslo: **K12123**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace bakalářské práce a rešerše**
2. praktická část: Nad hladinu – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování:

1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi bakalářského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Bakalářská práce musí obsahovat alespoň 4 knižní tituly a 3 odborné články, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie).

Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 20 normostran, doporučené maximum 30 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. Praha AMU 2004. 159 s. ISBN 8073310120

KUBÍČEK, Jiří. Úvod do estetiky animace. Praha AMU 2004. 108 s. ISBN 80-7331-019-8

DOVNIKOVIČ, Borivoj. Škola kresleného filmu. Vyd. 2. Praha AMU 2007. 180 s. ISBN 978-80-7331-091-2

ANIMA MUNDI; WIEDEMANN, Julius (editor). Animation Now! Köln Taschen 2004. 352 s. ISBN 3-8228-2588-3

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Veronika Pasterná Szemlová**
Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 14. 2015

MIROSLAVA HROVATOVÁ *Miroslava*
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být léž nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce požítovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V bakalářské práci je analyzována tvorba závěrečného filmu s názvem "Nad hladinu". Nejdříve je popisován můj vztah k animaci a počátky mé tvorby. Poté se již věnuji příběhu, od inspirace, až ke vzniku scénáře. Jsou zde popisovány veškeré fáze výrobního procesu, problémy spojené s tvorbou a jejich řešení. Zaměřuji se také na tvorbu technického scénáře, později animatiku a následné zpracování v příslušných počítačových programech. Také je zde přiblížen vznik a vývoj charakteru postavy a následně jejího výtvarného zpracování.

Je zde poukazováno na zvukovou složku filmu a na další postprodukční úkony.

V závěru teoretické části je shrnut bakalářský projekt a nabyté zkušenosti, kterých se mi během výroby dostalo.

Klíčová slova: Kreslená animace, nadsázka, groteska, animovaný film

ABSTRACT

In this bachelor work I analyze the production of my final film called "The Journey Above The Surface". First of all, I am mentioning my relation to the animation and also I describe my beginnings. Afterwards, I continue with the story itself, from the first inspiration to the creation of the script. Secondly, I describe all phases of the productive process, also all issues that are related with the creation and their final solutions. Furthermore, I pay my attention on the creation of the technical storyboard as well as on the animatic and on the following process which was attained in the relevant computer programs. In addition, the birth and the development of the main character likewise subsequently its art processing are painted in detail. I am also pointing at the audio component of the movie and at the other postproduction acts.

In conclusion of my theoretical part I summarize the entire bachelor project and gained experience, which enriched myself during this work.

Keywords: Drawn animation, overstatement, grotesque , animation movie

Poděkování

Poděkování patří vedoucí mé práce Veronice Pasterné Szemlové, za její rady a pozitivní, inspirující přístup. Velice děkuji za neustálou podporu a trpělivost celé mé rodině, přátelům a v neposlední řadě pedagogům.

Prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Datum: 15.5.2015

Miroslava Hromadová

OBSAH

ÚVOD	9
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 Příprava	11
1.1 Inspirace.....	11
1.1.1 Téma.....	12
1.1.2 Námět	14
1.2 Scénář	14
1.2.1 Bodový scénář	15
1.2.2 Literární scénář.....	16
1.2.3 Technický scénář	18
2 VÝTVARNÉ NÁVRHY	18
2.1 Charakter postavy	19
2.2 Prostředí.....	20
2.3 Animatik	22
2.3.1 Tvorba animatiku	23
II PRAKTICKÁ ČÁST	24
3 ORGANIZACE A PLÁNOVÁNÍ.....	25
4 ANIMACE	25
4.1 Postupy a technologie digitální, kreslené animace	25
5 POSTPRODUKCE A ZVUK.....	26
5.1 Obrazová postprodukce	26
5.2 Střih	26
5.3 Titulky	27
5.4 Zvuková složka.....	27
5.4.1 Ruchy	28
5.4.2 Hudba	28

5.4.3	Výsledný mix a export	28
5.5	Grafické práce.....	29
5.5.1	Plakát.....	29
6	KOMPLETACE DOKUMENTŮ	30
	ZÁVĚR.....	31
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
	SEZNAM OBRÁZKŮ	33
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	34
	SEZNAM PŘÍLOH.....	35

ÚVOD

Cílem této teoretické práce je dokumentace příprav, průběhu a realizace animovaného, autorské díla s názvem Nad hladinu. Na následujících stránkách popisují myšlenkové pochody od samotného zrodu filmu a hledání inspirace, přes vytváření námětu, řešení příběhu a výtvarné složky, až po realizaci své vize do již hotového formátu.

"Tajemství animace není skryto v kresbách, ale mezi nimi." Dušan Vukotič

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘÍPRAVA

Po zdárném ukončení čtvrtého semestru druhého ročníku, jsem začala přemýšlet, jakým směrem bych se chtěla ubírat při tvorbě svého absolventského filmu. Ráda jsem vytvářela spíše veselé, vtipné příběhy s překvapivým závěrem a někdy i černým humorem. Věděla jsem, že nechci, aby z filmu dýchala depresivní nálada. Myslím, že kolem nás je tolik děsivých zpráv a vjemů, že jsem chtěla vytvořit film, který bude pozitivní, milý, a zároveň komický se špetkou černého humoru.

Chtěla jsem se zaměřit jak na dospělého, tak i na dětského diváka. Dospělý divák se může více zaměřit na psychologii postavy a nacházet zcela jiné souvislosti. Dětského diváka tím nechci podceňovat, bývá často velmi kritický. Zaměřuje se především na celkovou srozumitelnost příběhu. Také je stále těžší jej zaujmout a pobavit. Chtěla bych se přiblížit nejlépe oběma věkovým kategoriím.

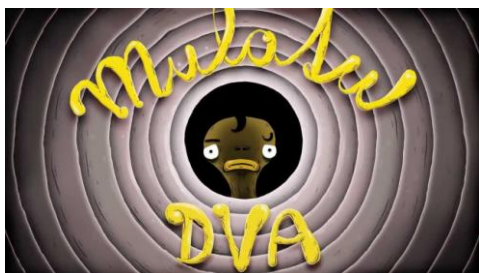
Ve své práci jsem plně využila potenciál animovaného filmu, kouzlo nadsázky a nepředpokládaných událostí, které se mohou přihodit jen v animovaném příběhu. Nechtěla jsem věrně opisovat realitu, ale vytvořit si vlastní svět.

1.1 Inspirace

Na počátku bylo třeba ujasnit si žánr filmu. Jelikož jsem tíhla spíše ke komedii nebo pohádce, začala jsem přemýšlet o ztvárnění bajky. Zamířila jsem tedy do knihovny a vypůjčila mnoho knih tohoto žánru. Lákalo mě ztvárnění charakterů zvířat, a také myšlenka každého příběhu, ale po několika knihách jsem si uvědomila, že chci rozpracovat svůj vlastní námět.

S představou vlastního scénáře jsem se zamýšlela ještě nad jedním žánrem, který je rovněž mým oblíbeným a se kterým bych chtěla v budoucnu více pracovat a rozvíjet se. Je to videoklip. Videoklip je pro mě srdeční záležitost, inspirující je pro mě práce Michela Gondryho, pro svou snovost a netradiční symboliku, která se v jeho tvorbě objevuje. Také videoklipy Jaromíra Plachého ze studia Amanita, který využívá potencionál animovaného filmu v nadsázce, ve své jednoduchosti a hravosti.

Práce na hudbu oblíbeného interpreta je nesmírně příjemná záležitost. Na druhou stranu jsem ale chtěla zkusit přeci jen vytvořit autorský film, neřízený stopáží ani obsahem skladby. Při tvorbě videoklipu je animátor závislý na myšlence, atmosféře a především rytmu dané skladby. Proto jsem nakonec výběr písní zavrhl a pustila se do skládání vlastního příběhu.



Obr. 1. Jaromír Plachý – *Mulatu*

V té době jsem často sledovala dokumenty o slavných umělcích převážně 19. a 20. století a zapůsobila na mě tvorba Odilona Redona, pro jeho nalézání inspirace především v přírodě a jeho přetváření do svého vlastního světa. V hlavě se mi zrodila vize prostředí, o které bych se chtěla zajímat. Inspirovala jsem se taktéž přírodou. Zajímala jsem se o drobný hmyz, jako je kudlanka nábožná, kterou jsem měla v úmyslu personifikovat a postupně jsem přecházela k obojživelníkům. Chtěla jsem ztvárnit mikrosvět, který je pro nás lidi, světem málo prozkoumaným.



Obr. 3. Odilon Redon – *The Window*



Obr. 2. Odilon Redon – *The Crying Spider*

1.1.1 Téma

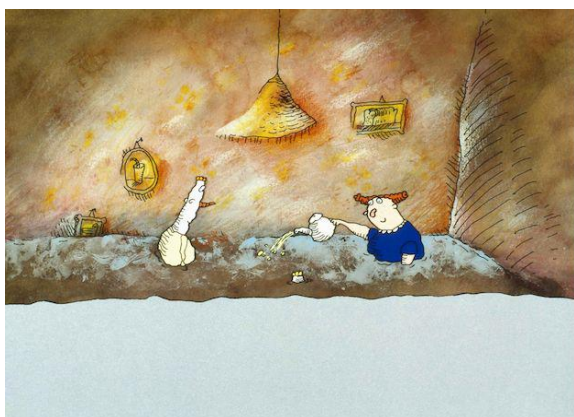
V bakalářské práci jsem se rozhodla rozpracovat lidské vlastnosti, jako strach, frustraci a neustálou nespokojenost, touhu po stále lepším, dokonalejším životě. Poukazuji na to, jaké může mít strach podoby a jak může být neopodstatněný. To jsem chtěla demonstrovat na vtipných příkladech s dostatečnou dávkou nadsázky.

Vznikla tedy postavička, která nesla tyto již zmíněné vlastnosti. Prostor jsem již také určila. Vystalo z inspirace z přírody a zdánlivě obyčejných věcí v ní. Vymyslela jsem tedy příběh o tvor, který je velký strašpytel a přebývá v louži. Vlhko v kaluži se mu ale nelíbí,

chce vyjít ven z louže a odstěhovat se na suché, teplé místo na slunci. Samozřejmě svět nad hladinou nezná, a proto může mít o světě venku zkreslené představy.

Nyní vznikalo množství gagů, které poukazovaly na to, jak může být strach zbytečný. Vtipy jsem si kreslila na papír do comics stripů v jednoduché lince po vzoru mistrů krátkých animovaných, absurdních grotesek. Největší inspirací v tomto žánru je pro mě český autor Vladimír Jiránek, anglický tvůrce George Dunning a holandský současný tvůrce Paul Driessen. Filmy Paula Driessena jsou pro mě kreslenou hrou. Hrou s animací, perspektivou, kompozicí, zvukem, a také příběhem, kdy se odehrává více dějových linií současně, přičemž příběh působí nápaditým a jasným dojmem. Jako příklad uvádím film *On Land, at Sea & in the Air* (1980), nebo *3 Misses* (1998). V dalším filmu od Paula Driessena *The Water People* (1973) je absurdní komika postavena do extrému. Pod tímto vlivem absurdní animace, jsem přestala řešit otázku, jakým způsobem bude moci žít má postava s podobou člověka ve vodě.

Jak už jsem zmínila, chtěla jsem vytvořit pozitivně laděný film se špetkou černého humoru na závěr. Jak jinak by tedy mohl film skončit, než když bojácná postava, která žije v louži a velmi touží po životě na souši, překoná svůj strach a přijde na své vysněné místo, kde však náhle zaprší a postava se ocitne opět v louži. Je zde zřejmá i inspirace ruským animátorem Jurijem Borisovičem Norštejnem, který je můj oblíbený autor. Jistá paralela vzniká v jeho filmu *Ježek v mlze* (*Jožik v tumaně*, 1975), kdy se hlavní hrdina potýká s určitým strachem a na konci své cesty již vidí svět jinými očima. Také hlavní postava v mé absolventské práci překoná svůj strach, vyleze ze své komfortní zóny a spatří okolní svět. V závěru je tedy obohacena o poznání a novou zkušenost.



Obr. 4. Paul Driessen – *The Water people*



Obr. 5. J. B. Norštejn – *Jožik v tumaně*

1.1.2 Námět

Ve svém námětu jsem popsala postavu, která cítí nechuť k jeho obydlí a velký sen, dostat se ven z vody. Také jeho překonávání strachu a cestu po souši za vysněným místem.

Popis cesty byl složen ze situačních gagů, které se kvůli návaznostem a časování příběhu musely postupně měnit a redukovat. Jelikož jsem k hlavní postavě chtěla přidat společníka, vytvořila jsem mu domácího mazlíčka, malou ryбку, která v sobě nese určitou metaforu, protože má v louži domek v akváriu.

Přikládám již hotový námět, ve kterém přibližuji děj, prostředí i charakter postavy.

V podzimní krajině, na rozlehlém palouku, se třpytí malá louže. V této louži žije malý, bílý mužík. V tomto obydlí je ale krajně nespokojen. Už ho nebaví život v kaluži, sní o jiném, suchém místě na slunci. Utápí se ve své představě o dokonalém světě tam venku nad louží, jenomže zároveň je odrazován svým vlastním strachem.

Nakonec se malý mužík přeci jen odváží, sbalí věci, vezme svého přítele, malou ryбку, a vyjde ven z kaluže. Světem nad louží je učarován. Na druhé straně za svou louží uvidí nádherné slunné místo. Chce se tam vydat, ale neví jak. Před ním je totiž stále jeho kaluž. Vždycky žil v ní, teď neví, jak ji překročit, nechce v ní znovu skončit. Proto se rozhodne ji obejít.

Když se rozhodne jít dál, znovu je obklíčen svým vlastním strachem, poleká ho stín a schová se do ulity. Ta se s ním skutálí do malého údolí. Zde to vypadá přesně, jak si mužiček vysnil. V rychlosti si zařídí bydlení. V tom se spustí dešť. Mužiček se ocitá znovu v kaluži. Kaluž je součástí nádherné krajiny, kterou mužiček stále maloval.

K námětu jsem připojila i synopsi, přiblížení do děje v krátkých větách. Neprozrazuje závěr, upoutává divákovu pozornost a zve jej ke zhlédnutí filmu.

Co když se při procházce podzimní krajinou zadíváme pozorněji, a uvidíme svět třpytící se v kousku vody na cestě, v kaluži, ve které žije človíček, který zatouží poznat, co se skrývá nad hladinou jeho obydlí. Podaří se mu vyjít ven a zabydlet se v našem barevném, avšak někdy nebezpečném světě?

1.2 Scénář

Postupně, jsem začala formulovat dějovou linii příběhu. Snažila jsem se aplikovat své teoretické znalosti o rozvržení filmu a jeho koncepci. Bylo zapotřebí utvořit logické návaznosti a souvislosti, které podpoří téma a celkové vyprávění filmu. Načrtla jsem si hlavní

dějovou linii, vypsala v bodech hlavní akce příběhu. Postupně tedy vznikala bodový scénář, který jsem rozvedla do literárního scénáře. Nakonec z literární předlohy vznikala obrázkový scénář, doplněn o technické poznámky v oblasti filmové řeči.

1.2.1 Bodový scénář

U bodového scénáře jsem vycházela z námětu a hledala cesty a možnosti, jakým způsobem srozumitelně vyjádřit myšlenku příběhu. Zde bylo zapotřebí určit v jednotlivých bodech stěžejní místa děje.

Abych mohla začít vyprávět příběh, musela jsem si ujasnit, do jakého světa hlavní hrdina patří, v jakém prostředí se bude pohybovat. Zkoušela jsem vytvořit obydlí v louži a přemýšlela, jak by mělo vypadat jeho sousedství. V tuto chvíli jsem si uvědomila, že pomalu opouštím myšlenku původního námětu, a proto jsem rozhodla, že jeho obydlím bude samotná louže. Začala jsem tedy rozehrávat jeho nechuť k obydlí a strach dostat se ven nad hladinu. Pro názornou ukázkou, příkládám bodový scénář.

1. Pohled na nádhernou krajinu, po oddálení zjišťujeme, že se jedná o obraz, na který se upřeně dívá človíček. Bydlí v kaluži.
2. Je nespokojený, láká ho život nad louží, ale zároveň má strach z neznáma. Život v kaluži se mu ale začíná zdát neúnosný.
3. Nakonec svůj strach přemůže. Sbalí do kapsy nábytek i se svou rybičkou a vydá se na cestu za novým domovem.
4. Protagonista se vynoří z vody a vydá se ke krásnému místu, na kterém se rozhodne žít. Místo se zdá však daleko, leží až za jeho louží. Rozhodne se ji obejít.
5. Na cestě má však strach, vyděsí jej stín za stébly trávy. Vezme hlemýždí ulitu a schová se do ní. Ulita se ale převáží a kutálí se dolů z kopce, do menšího údolí.
6. Postava vyleze z ulity a vidí, že stojí v krajině, kterou si vysnil.
7. Zařídí si zde své obydlí. Vyndá si i svého kamaráda rybičku. Tu se zatáhne obloha a začne pršet. Oddálí se kamera a my vidíme, že je domek ve stejné kaluži, jako na začátku.
8. V oddálení vidíme dvě louže vedle sebe. Leží v krásné krajině, kterou si človíček vysnil a kterou stále maloval.

1.2.2 Literární scénář

V literárním scénáři jsem se soustředila především na to, abych správně interpretovala stavy a psychické rozpoložení hlavní postavy příběhu. Správné vykreslení emocí, psychiky a pocitů mi pomohlo při následném zpracování do obrázkového technického scénáře.

Literární inspirací mi byla Tolkienova přednáška o povaze a smyslu pohádek a fantastických příběhů *O pohádkách (On Fairy-Stories, 1947)*, a také jeho povídka *List od Nimrala (Leaf by Niggle, 1945)*. Tato povídka odráží schopnost lidského tvoření, je o kráse fantazie, přírody a našem vnímání.

„Před ním stál Strom, jeho Strom, dokončený, dá-li se to říci o Stromu, který byl živý, jeho listy se rozvíjely, jeho větve rostly a ohýbaly se ve větru, který Nimral tak často cítil nebo tušil, a tak často nedokázal zachytit. Upřeně hleděl na Strom, pomalu zvedl paže a rozevřel je. „Je to dar!“ řekl. Mluvil o svém umění a také o výsledku, myslel to však úplně doslovně.“ [1]

Začala jsem tvořit svůj Druhotný svět. „Druhotným světem“ rozumí Tolkien svět, který si ve své mysli vytvoří autor příběhu. Popsala jsem místo, ve kterém hlavní postava přebývá, a zároveň místo, do kterého by se rád přestěhoval. Mohla jsem zde detailněji rozvinout myšlenkové pochody a akce hlavního hrdiny. Bylo pro mě důležité si uvědomit dramaturgické vyznění příběhu, a také zpětná vazba druhých k jeho obsahu v literární formě. Pro názornou ukázkou, příkládám literární scénář.

Je krásný podzimní den. Po azurové obloze plují obláčky, skrze ně proudí zlatavé sluneční světlo. Před námi se rozprostírá údolí, jež hraje zlatavými barvami, především tóny žluté, oranžové, přecházející do růžova. Poletují zde motýli a zpívají ptáci. Zjistíme, že tento výjev byl obraz, z již dokončeného díla na malířském stojanu.

Na tento obraz se upřeně dívá človíček, který se od jeho pozorování nemůže odtrhnout. Už neslyšíme zpívání ptáků, je zde ticho, kolem človíčka neslyšně proplouvají bublinky. Jedna mu praskne na nose, on se vytrhne z rozjímání. Rozhlédne se po bytě. Je to útulná, malá kaluž, která je zařízena z větviček, rostlin a napadaného podzimního listí. Po celé délce louže visí obrazy krásné krajiny, kterou stále dokola maluje.

Človíček přijde ke stolku, kde pozdraví rybičku, plavající v malém akváriu. Posadí se do křesla, vzhledne k obloze, ke slunci. Přes vodu se slunce krásně třpytí a vlní.

Mužiček vstane a natáhne ke slunci ruku. Chtěl by vynořit alespoň prst z vody, ale má strach. Vytáhne prst z vody. Tu si začne představovat, co by se všechno mohlo stát. Vidí

obrovskou příšeru. Voda se rozstříkne. Mužiček rychle stáhne ruku, zrychleně dýchá. Schová se pod stůl, kde schoulený přečká noc.

Tam, dokončujíc obraz stejný, jako byly ty předešlé, uvidí míhající se stíny přes jeho plátno. Jsou to stíny ptáků. Vzhledne nahoru, tam spatří obrys nádherného ptáka. Pro něj je to magické, kouzelné stvoření. Pozadí zmizí, vidíme jen jeho představu, v níž se obrys ptáka proměňuje v různých barvách, kolem létají motýli, poletují lístky a květiny, které tvoří barevné tvary. Před tímto obrazem přeplave jeho malá rybka, která ho vyruší z jeho snění. Človíček vstane, rybka pluje za ním, jde ke stolku s akváriem, vezme láhev a gestem ukáže rybičce, aby vplula do láhve. Dá si ji do kapsy a odhodlaně se rozejde k okraji louže.

Zastaví se u okraje. Představuje si, že je astronautem na měsíci, který dělá velký krok. Překonává svůj strach. Znovu se díváme na kaluž a človíček zaboří nohu do hlíny. Každý krok je pro něj velmi těžký. Bojí se do bahna, ale nevzdává to a stále šplhá nahoru. Konečně je venku. Stojí vedle své kaluže a rozhlíží se kolem. Vidí nádhernou podzimní krajinu. Jeho pohled upoutá místo, ležící přímo na druhé straně kaluže, které se třpytí ve slunečním svitu.

Z jeho euforie ho ale vytrhne znovu jeho louže. Má nohu až po kotník ve vodě. Otrepe ji a opatrně couvne. Bojí se, že opět spadne do kaluže, a proto se rozhodnete, že ji raději obejde. Jeho rázný krok ale vystřídá pomalejší tempo chůze, jde pomalu, už nemůže. V tom za sebou něco uslyší.

Stojí nehybně a pozoruje utichlou krajinu. Náhle se něco mihne mezi stébly trávy. Človíček se otočí, nic však nevidí. Tu se však znovu něco pohybuje. Otočí se, spatří mezi stébly trávy stín. Človíček dostane strach, panikaří a dívá se, kam by se schoval. Uvidí hlemýžďí ulitu. V mžiku se do ní nasouká. Stín patřil malému pavoučkovi, který se vynoří ze stínu. Je to malý, bílý, usměvavý pavouček. Hlavní hrdina jej však už nevidí, jeho ulita se skutálí z kopce dolů.

Zastaví se v malém mělkém údolí. Človíček vykoukne z ulity, osmělí se, vytáhne z ulity celou hlavu, nadechne se, ulita praskne. On se napřímí. Rozhlíží se a vidí krásnou krajinu, přesně takovou, jakou ji maloval. Široce se usměje, protože to je to místo, které si vysnil a ve kterém chce žít. Začne zařizovat svůj nový domov.

Vytáhne z kapsy láhev s rybičkou a přelije ji do akvária. Jde se posadit na pohovku z dubového listu. Usměje se a zadívá se na rybku. V tom se nebe zatáhne a rozprší se. Přehánka způsobila, že človíčkovi se domov proměnil opět v louži.

Pozorujeme podzimní krajinu, vlevo okraj lesa, před námi mýtiny s několika stromy. Pod nimi se třpytí kaluž. Krajina hraje podzimními barvami, poletují a prozpěvují ptáci, svítí slunce. Vidíme, že krajina vypadá stejně jako mužičkův vysněný obraz.

1.2.3 Technický scénář

Storyboard je první vizualizace filmu. Obrázkový scénář, čili storyboard jsem postupně doplňovala o technické informace v oblasti velikosti záběrů, délky, informací o kameře. Vznikl tedy technický scénář. O dobrém technickém scénáři, nebo o storyboardu jsem se poučila v knize Scénáristika animovaného filmu. „*Storyboard by měl být naprosto srozumitelný nejen dramaturgovi, ale samozřejmě výtvarníkovi, kameramanovi a zejména animátorovi, který by v ideálním případě už ani nepotřeboval komentáře režiséra k jednotlivým záběrům.*“ [2]

Proto jsem se držela literárního scénáře a podle něj vytvořila řadu obrazových předloh a náčrtů. Nejprve na papír, po detailnější úvaze, jsem začala kreslit technický scénář do již digitální podoby v programu TV Paint Animation. Řešila jsem také správné naexponování a umístění kamery v mizanscéně, aby záběry nepůsobily jako z jednoho místa. Snažila jsem se o čitelnost každého záběru a dostatečné množství přiložených informací pro pochopení dané akce. Tyto informace o každé akci jsou důležité nejen pro mě, ale i pro pracovní štáb. Je zde určen počet záběrů, a také povely pro zvukaře. Hlavně se zde musí vytvořit celková dramaturgie, promyslet kompozice scén, tempo příběhu a s tím související stříhovou složku. V této fázi se scénář mnohokrát změnil.

V oblasti dramaturgie bylo zapotřebí přiblížit divákovi psychické rozpoložení hlavního hrdiny, jeho vůli překonat strach a určit moment odhodlání udělat první krok. Tento moment byl zlomový, proto jsem podle něj upravila i temporytmus vyprávění celého příběhu. Prodloužila jsem tedy expozici, kde ukazují vztah k jeho místu a jeho touhu vyjít ven. Vynechala jsem části, které byly spíše pro pobavení a nastínění charakteru hlavní postavy, než pro celkové vyznění příběhu.

2 VÝTVARNÉ NÁVRHY

Řešení výtvarné složky bylo pro mě zásadní. V animovaném filmu jsou meze výtvarných technik opravdu široké. Jelikož jsem se nechtěla pouštět do technik, se kterými ještě nemám tolik zkušeností, zvažovala jsem techniku ploškové nebo digitální kreslené animace. Zvolila jsem techniku kreslené animace, která je pro mě už od prvního ročníku dominantní technikou.

Navíc je velkou výhodou její rozmanité využití, jež mi umožňuje svobodné výtvarné vyjádření.

2.1 Charakter postavy

Hlavní hrdina příběhu dostal jméno Suchorád. Jeho podoba prošla mnoha změnami. Postava měla vyjadřovat prostředí, ve kterém žije a odpovídat jeho ustrašené povaze. Vznikala tedy postava, která vycházela z typologie ryby a člověka; karikatura na ustrašeného člověka, který žije pod vodou. V návrzích se objevovaly příliš prokreslené a složité postavy pro animaci, proto jsem se rozhodla charakter zjednodušit. Složitá postava by mi totiž neumožňovala jednoduchý a hravý pohyb v animaci.



Obr. 6. První návrh charakteru postavy



Obr. 7. Druhý návrh charakteru postavy

Při kresbě pozadí se mi vybavila postava, která by dokonale do zvoleného prostředí zapadla. Postavu jsem začala skicovat jako jednoduchého mužíčka s výrazným, plachým výrazem. Oblečení jsem zjednodušovala až do prostého geometrického tvaru. Vznikla tedy postava tvárná, zjednodušená do geometrických tvarů s výrazným obličejem a rozpuštěnými vlasy, vznášejícími se ve vodě, které jsou na souši zplihlé, bez tvaru, čímž je zvýrazněna změna prostředí. Výsledné návrhy postavy ilustruji v příloze I. Návrhy charakteru.

Barevnost postavy je dalším důležitým prvkem. První nápad byl vytvořit postavu, jejíž barva se mění podle nálady. Tento nápad jsem však opustila nejen z důvodu časové náročnosti a plánování v animaci, ale především proto, že by se mohla postava v mizanscéně ztrácet. Diváka by měnící se barevnost mohla zbytečně mást. Postavu jsem navrhla celou bílou, jelikož takto vyniká v mizanscéně a stává se dominantním bodem. Odstínem tmavě šedé jsem zvýraznila kontury tváře pro zdůraznění mimiky v obličejí. Vlasy v prvních návrzích byly také bílé, později jsem však přidala hnědou a oranžovou barvu. Postava tak působila nejen

svěžeji a veseleji. Na postavu jsem nakreslila i lehký modrý stín pro větší plasticitu. Ten se však objevuje jen pod vodou. Nad hladinou je postava celá bílá.

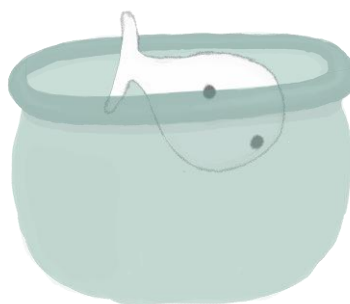
V první verzi scénáře jsem rozehrávala příběh i s vedlejšími charaktery, kterých se hlavní postava bojí a schovává se před nimi. Jednalo se o hmyz a drobné živočichy. Měli se zde objevit i lidé stejní jako je hlavní postava. To jsem však zavrhla, jelikož by v divákovi vzbuzovaly otázky, jež by nebyly klíčové pro příběh.

V druhé části příběhu se však objevuje malý roztomilý pavouk, kterého se neopodstatněně hlavní hrdina lekne. Pavouka jsem navrhla v jednoduchých tvarech, jako kouli v bílé barvě s růžovými tvářemi a milým úsměvem. Objevuje se jako stín mezi stébly trávy. Hlavní postava aniž by tušila, že se mezi stébly skrývá neškodný, laskavý pavouček, panikaří a schovává se.

Další charakter, který se v příběhu objevuje je domácí mazlíček, bílá rybička v louži, která má své místo ve skleněné nádobě, v akváriu. Je to malý přítel hlavního hrdiny, který ho nenápadně nabádá ke splnění svého snu. Rybka je společník, se kterým jsem mohla rozvinout děj o vtipné sekvence a také mi pomáhala při výstavbě dramaturgie. Je totiž zřejmé, že když si hlavní hrdina sbalí rybku, vydává se na cestu. Naopak jakmile své místo najde, vybalí svého společníka do nového obydlí a chce s ním sdílet svou spokojenost. Je nám nyní jasné, že našel své vysněné místo.



Obr. 8. Charakter pavouka



Obr. 9. Charakte ryby

2.2 Prostředí

Příběh se odehrává ve vodě i na souši. Bylo nutné si ujasnit cestu protagonisty, který si chce vytvořit obydlí na jiném, vysněném místě. Zpočátku jsem řešila jeho dům pod vodou. Po návrhu jeho obydlí mi ale přibylo mnoho otázek, ohledně jeho susedství a komunity, ve

kterém postava žije. Abych diváka nemátla, jeho obydlím se stala samotná kaluž, ze které se chce dostat ven. Louže jako samotné obydlí se mi zalíbilo i ve výtvarném ztvárnění.



Obr. 10. Návrh prostředí 1(obydlí)

Začala jsem navrhovat velkou místnost plnou předmětů z přírodních materiálů. Chtěla jsem jako nábytek použít i předměty vyrobené člověkem, jako např. vršek od PET láhve, etikety nebo slámku. Uvědomila jsem si však, že by tyto předměty mohly evokovat ekologické zaměření příběhu, o což mi nešlo. Předměty v obydlí jsou důležité pro dokreslení charakteru postavy, seznámí nás s jeho oblíbenými činnostmi a koníčky. Po celé délce louže jsem umístila obrazy jeho vysněné krajiny, pro zvýraznění jeho touhy dostat se nad hladinu.

Po výstavbě přírodního interiéru, jsem začala přemýšlet nad prostory nad hladinou. Hlavní postava by měla být oslněna krásou krajiny nad louží, tudíž jsem příběh zasadila do barevné, podzimní krajiny plné světla a teplých barev.

Při vytváření prostředí jsem se věnovala digitální malbě a prostředí jsem tedy začala vytvářet na tabletu, pomocí různých štětců a barev. Snažila jsem se docílit hloubky prostoru, proto jsem obrazy rozdělila do několika vrstev. Hodně mi záleželo na dosažené atmosféře. Snažila jsem se jí dosáhnout i pomocí světla a stínů (především ve vodě). Řídila jsem se pravidly světelného zobrazování.

„Osvetlením sa na telese pomocou vlastných tieňov vytvárajú objemy. Vrhnuté tiene nám zase sprostredkujú priemet telesa z iného pohľadu, dodávajú scéne priestor, informujú nás o jej „topografii“. Relatívna tmavosť tieňa hovorí o intenzite svetla.”[3]



Obr. 11. Návrh prostředí 2 (venkovní krajina) Obr. 12. Návrh prostředí 3 (venkovní krajina)

Aby výsledná výtvarná složka nepůsobila uměle nebo příliš počítačově, techniku digitální malby jsem doplnila o akvarel.

V louži jsem barevnou paletu zúžila na odstíny hnědé a modré. Tuto kombinaci jsem si oblíbila a pro danou lokaci se hodila perfektně. Naopak do obrazu vysněné krajiny používám bohatší škálu barev. Jsou to především teplé jasné odstíny. Všude hraje důležitou roli světlo a slunce, které lákalo hlavního hrdinu nad hladinu. Obydlí ve vodě jsem nechtěla výtvarně pojmout nijak hororově, strašidelně nebo jako špinavé místo. Mělo by to být místo, působící jako plně zařízené obydlí, prosvětleno teplými slunečními paprsky. Vývoj prostředí v louži i nad hladinou ilustruji v příloze II. a III.

2.3 Animatik

V návaznosti na technický scénář přichází na řadu další velmi důležitá část přípravy filmu. V této fázi výroby jsou záběry konkrétnější s hlavními fázemi pohybu. Jednotlivé obrazy jsou převedené do časové osy s případným pracovním zvukem. Zde se mohou projevit a odstranit nejasnosti např. ve střihu a dramaturgii příběhu. Vytváří se představa o celkovém fungování filmu, zejména v práci s časem. Animatik je tedy důležitá součást výroby, která stojí vedle finální podoby filmu. Do animatiku mohou být přidávány stále nové fáze pohybu, či již naanimované, hotové záběry.[4]

„Podle režisérovy kompoziční skic nutno pro každý záběr nakreslit, a to již do předepsaného formátu v němž bude záběr snímán, orientační kresbu pozadí (dekorace), hlavně však patřičný počet typických pohybových kreseb aktéra (aktérů), jimiž bude pro animátora záběru rámcově určena herecká akce, požadovaná scénářem. Současně se zde

grafickými škálami předběžně stanoví posun pozadí pro panorámy a švenky, jakož i rámování obrazu."[4]

2.3.1 Tvorba animatiku

Hlavní fáze pohybu byly vytvořeny v počítačovém programu TV Paint Animation a následně importovány do programu Adobe After Effects, ve kterém jsem záběry a fáze pohybu upravila, přidala pohyb kamery a nastavila délku scén. Snažila jsem se o jasné vyznění a k tomu je důležité správné určení trvání záběru. Příliš krátká scéna diváka může zmást, zkazit srozumitelnost vyprávění, příliš dlouhou se výrazně zpomaluje tempo dějové linie příběhu, které může diváka nudit. Dnešní divák je uvyklejší rychlejšímu tempu vyprávění u filmů a nejinak je tomu u těch animovaných. [4] Já chtěla však vyzdvihnout poetiku a atmosféru příběhu. Po seskládání a načasování scén byla délka sedm a půl minuty, což bylo přijatelné.

Jelikož je v animovaném filmu podstatná zvuková složka, oslovila jsem svou kamarádku, která se zabývá hudbou, aby poskytla klavírní pracovní verzi k animatiku. Tvorba animatiku v sobě zahrnuje určité plánování ať už času scén, rozvržení času práce, či podobu animace. Rozvrhla jsem si, kolik času bych měla každé scéně věnovat a jak bude složitý každý záběr. Jestli se jedná o statický záběr, záběr s minimem pohybu, nebo naopak s důrazem na akci. I v animaci bylo zapotřebí vytvořit hlavní fáze pohybu, které jsem později překreslila do již hotové formy. V průběhu práce jsem postupně začala vyměňovat statické záběry za rozfázované části a následně je nahrazovat hotovými záběry.

II PRAKTICKÁ ČÁST

3 ORGANIZACE A PLÁNOVÁNÍ

Při tvorbě na bakalářské práci jsem se snažila rozumně organizovat a plánovat jednotlivé fáze výroby. Po animatiku přišla na řadu samotná realizace a já si musela vymezit, kolik času bude potřeba na práci pro jednotlivé záběry, na celkovou animaci a později pro celkovou postprodukcí. Uvědomila jsem si, že čas je důležitý jak v animaci pro vyznění a celkovou hru postavy ve filmu, tak pro správné plánování pro tvorbu filmu. Práce s časem je tedy pro animátora klíčová.

4 ANIMACE

Jako techniku jsem si zvolila kreslenou animaci. Jak už jsem zmínila, je to technika, která neomezuje výtvarnou představu výtvarníka. Kreslila jsem digitálně, pomocí grafického tabletu. Pro práci jsem si vybrala program PS a program TVP pro svou různorodost ve výběru nástrojů. Pozadí a předměty jsem vytvářela převážně v PS, v programu TVP jsem využila různorodosti kreslicích nástrojů, pomocí níž jsem dotvářela pozadí a kreslila rostliny. Samotnou animaci postavy jsem vytvářela rovněž v programu TVP.

Hlavní postavu jsem animovala "pose to pose", nakreslila jsem hlavní fáze pohybu a pro plynulý pohyb dokreslovala mezifáze. Postava tak působí více živě a hravě. V animaci jsem musela také přemýšlet nad správným rozkreslením pohybů. Více mezifází mezi hlavními fázemi akce, znamená pomalejší zřetelnější pohyb. Pro dosažení rychlého dynamického pohybu bývá vytvořeno méně mezifází. Načasování v animaci závisí na animátorovi, na jeho citění k dané akci. O filmovém načasování jsem se více dozvěděla v knize *The illusion of life: Disney animation*.

„V animaci jsou využívány dva základní typy načasování. Načasování fyzikální je důležité pro celkovou realističnost dějů. Odrážení míčku, reakce na strčení či stříkání vody toho může být dobrým příkladem. Filmové načasování je založeno naopak spíše na osobní zkušenosti. Může se jednat o čisté komediální načasování nebo emocionální apod.”[5]

4.1 Postupy a technologie digitální, kreslené animace

Digitální kreslená animace dovoluje širokou paletu obrazového vyjádření. Pro dosažení výtvarné představy jsem začala vytvářet prostředí s texturami. Textury jsem vytvářela pomocí akvarelu a barevných tuší. Obrázky jsem následně naskenovala a upravila (např. pomocí

masek) pro dané prostředí. Na vytvořené pozadí byly následně vkládány rostliny a předměty, které jsem komponovala ve výchozí filmové kompozici 1280 x 720 (HDV 720p). Do kompozice jsem přidávala pohyby kamery a efekty.

Pracovala jsem v programu Adobe After Effects, ve kterém jsem poskládala veškeré kompozice, upravila stíny a svícení, a také časování. AE nabízí mnoho efektů pro vylepšení animace a dosažení požadovaného vzhledu. Efekty jsem využívala především k úpravě barev a světel. Do již vytvořené scény s nastavením kamery i stínů jsem vkládala animaci postavy.

Protože prostředí louže působilo plastickým dojmem, měla jsem obavy, že postava bude působit příliš plošně. Proto byla postava vytvořena bílým štětcem a pro větší plasticitu doplněna stíny na těle a obličejí. Musela jsem složit hlavní postavu z více vrstev. Každou vrstvu jsem animovala zvlášť. Ve výsledku jich bylo zapotřebí na vytvoření hlavního protagonisty šest. Všechny vrstvy jsem následně vyexportovala jako celek. Po vložení fázi postavy do animačního programu AE tedy zbývaly drobné úpravy velikosti, pozic, stínů a světel. Musím přiznat, že dobrá organizace při pojmenovávání souborů, složek a vrstev byla nezbytností. Vytvořila jsem spoustu kompozic, ke kterým jsem se průběžně vracela a dotvářela je.

5 POSTPRODUKCE A ZVUK

5.1 Obrazová postprodukce

Pro doplnění iluze vody v příbytku, jsem použila efekt, který připomíná vlnění vody směrem do kruhu nebo horizontálně (Effect Turbulent Displace). Dále, následoval Effect Mesh Warp, který jsem použila pro rozvlnění trávy, aby působila přirozenějším dojmem. Znovu bylo potřeba nastavení času animace hlavní postavy a poslední úpravy záběrů. Po správném načasování byly scény připraveny k exportu.

5.2 Střih

Pro určení tempa příběhu a vyznění scén je nezbytné správné umístění, seskládání scén za sebe a určení jejich délky. *„Jde o to, aby skladba nebyla samoučelná, aby střihač neupadl do kombinací, z nichž vznikají soustavy mimo hlavní myšlenku díla. Jde o to, aby všechny formy zobrazovaly vývoj jevu a aby soustava forem byla divákům srozumitelná a rozumově i citově na ně působila.”*[6]

Jednotlivé záběry tedy byly poslány do střížny, jako sekvence PNG souborů. Tento formát jsem si zvolila kvůli své přijatelně malé velikosti a především pro export bez ztráty na kvalitě obrazu.

Ve střihu jsem používala i časovou zkratku s ní jsem počítala již v technickém scénáři. Díky časové zkratce se posouváme o několik minut dopředu, do dalšího důležitého pohybu hlavní postavy. Zkratka se opakuje ve filmu několikrát, divák tedy na tento posun v čase přistupuje jako ke specifickému podání filmové řeči. Při úvodu filmu je použito rozeznívání scény a v závěru doznívání pro umocnění divákových emocí.

Po hrubém střihu bylo vystřiženo i několik hotových záběrů, což bylo nezbytné pro svižnější tempo. To jsem nasadila již při exportu samostatných záběrů a ukázalo se, že jsou velmi rychlé a krátké, proto jsem export absolvovala znovu, již s prodlouženými sekvencemi. Následně se nasadila ke scénám i hudební složka, pracovní verze skladeb určených do mého filmu, která byla vytvořena již při výrobě animatiku. Pro správné vnímání pocitu a atmosféry jednotlivých scén je to nezbytnost. Hudební složka také pomáhá celkovému tempu a rychlosti záběrů. Po seskládání finálních záběrů se provedl finální střih a export ve výchozím formátu.

5.3 Titulky

Patříčný čas jsem chtěla věnovat i závěrečným titulům. Po vyzkoušení rozmanitých fontů, jsem nakonec zvolila ručně psané písmo. Napsala jsem titulky úvodní i závěrečné. Závěr jsem chtěla ještě rozvinout o dovyprávění vtipu příběhu. Hlavní postava tedy hledá znovu nové obydlí, které se jí vždy změní v obydlí ve vodě, v louži. Kresba měla být v jednoduché lince, umístěna na pozadí detailu akvarelových maleb. Při dokončování filmu jsem ale k tomuto zakončení nakonec nepřistoupila. Chtěla jsem zdůraznit zacyklení příběhu. Finální dojem z příběhu bylo potřeba nechat doznít. Proto jsem závěrečné titulky umístila tak jako na začátek, na oddalující se vysněnou krajinu.

5.4 Zvuková složka

Čitelnost jednotlivých záběrů závisí nejen na obrazových hodnotách, ale také na zvuku. Aktivně se podílí na formě a výstavbě díla. Napomáhá přehlednosti a ozřejmuje tak smysl celku. Drobná stříhová skladba obrazu z jednotlivých záběrů se ve spojení s delší zvukovou stopou stává jednolitým celkem.[7]

V mém animovaném snímku jsem se chtěla vyhnout dialogům, pro vyjádření akce a myšlenek hlavní postavy. Vystačily citoslovce a náznaky řeči. Místo řeči bude vyprávět hudba, zvuky a ruchy.

„Úloha ruchu v animovaném filmu vysoko převyšuje svou funkci ve všech ostatních filmových žánrech. Zkuste svůj film „neruchovat“ – nezažijete větší zklamání. Naopak: dejte si úlohu, že použijete ruch všude, kde je to jen trochu logické a funkční. Uvidíte, jakých radostných překvapení se dožijete. Ruch je kořením animovaného filmu.“ [8]

5.4.1 Ruchy

Ruchy v animovaném filmu nemůžeme označovat jako kontaktní, protože celá zvuková stránka filmu vzniká postsynchronně. Obvykle se v animovaných filmech objevují stylizované ruchy a v mém případě to bylo stejné. Navíc sloužily jako zdůraznění filmové nadsázky.

Ruchy vznikaly mechanicky, elektroakusticky, ale také byly nahrány ve studiu. Zvukový mistr pracoval výhradně s programem Cubase. Ruchy mi sloužily také k dovysvětlení akcí, např. postava odejde ze záběru a my slyšíme ruchy, tím pádem víme, co se s postavou právě děje (tzv. prázdný záběr).

5.4.2 Hudba

Filmová hudba dotváří celkovou atmosféru díla, je důležitým nositelem děje. S každou akcí nebo pohybem v animaci by měla hudba korespondovat. Bylo nutné zvolit vhodné instrumentální obsazení. Jako dominantní nástroj jsem si vybrala klavír.

Skladatelka zvolila hudební téma, které zpracovávala do pomalých melancholických skladeb, a také optimistických a plných odhodlání. Skladby vznikaly již při vytváření obrázkového scénáře. K navození zamýšlené atmosféry snímku, byla použita v úvodu melodicky výrazná skladba, která se opakuje i v závěru při zacyklení snímku. Všechny skladby byly předány zvukaři k následné úpravě a dosazení k již hotovému filmovému obrazu.

5.4.3 Výsledný mix a export

Po seskládání hudby a ruchů do jednoho celku se vytvořila namixovaná hudební linka, která se následně nahrála ve formátu WAV k obrazové složce.

5.5 Grafické práce

Další důležitou složkou je propagace filmu. Vytvořila jsem grafické návrhy plakátu a přebal na DVD.

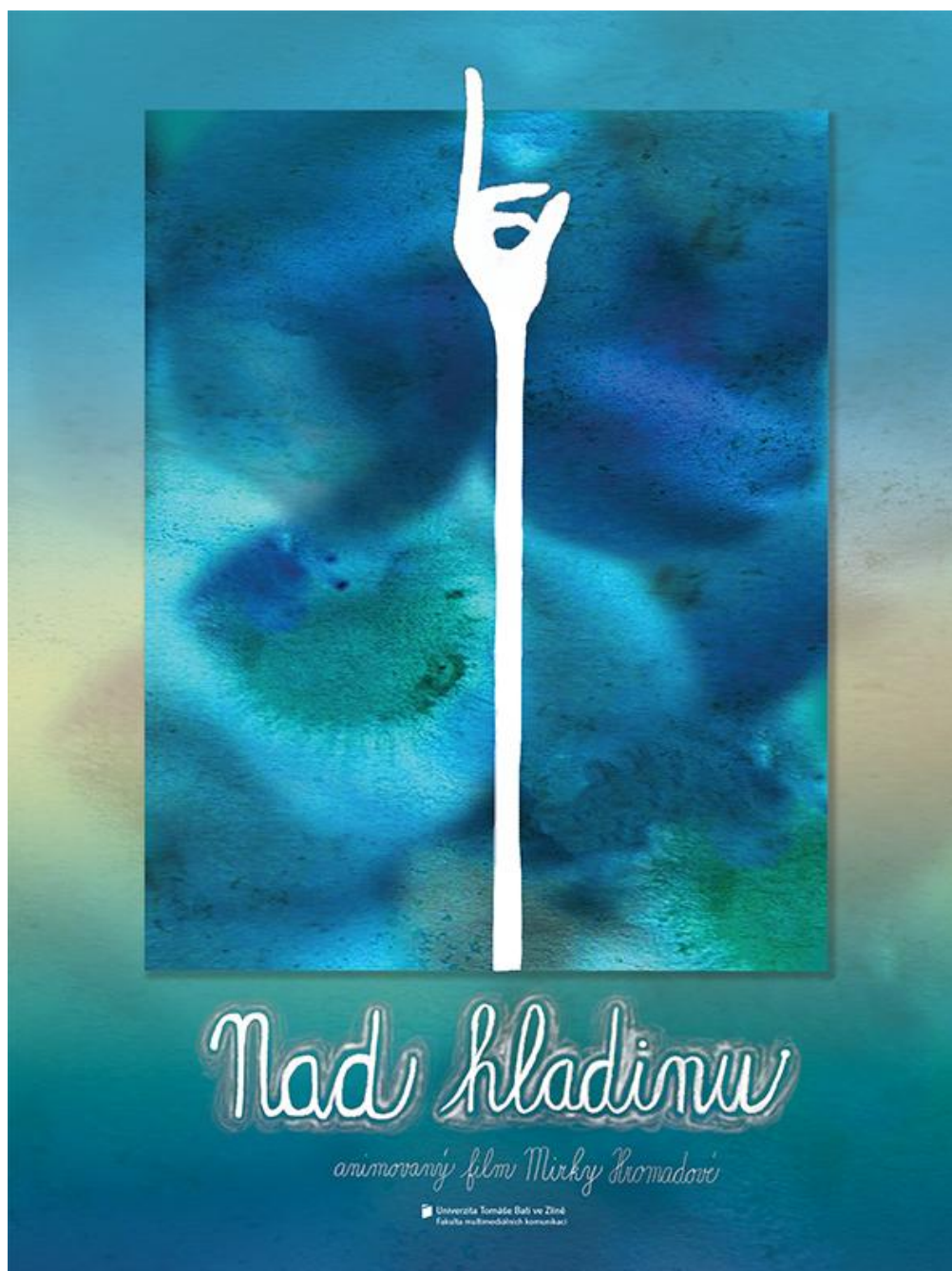
5.5.1 Plakát

Na návrhy plakátu jsem se těšila, pro animovaný film jsem jej navrhovala poprvé. Filmový plakát by měl obsahovat informaci o filmu a přibližovat jeho atmosféru. Je samozřejmé, že dobrý plakát na filmový snímek by měl diváka zaujmout a přilákat pozornost k danému filmu.

Navrhování plakátu by se dalo rozdělit do dvou výrobních fází. V první jsem se snažila pracovat s názvem filmu *Nad hladinu*, a také jsem zvolila tónování do hnědo-modré barvy.

K doplnění mé představy jsem namalovala akvarel, použitelný jako pozadí, evokující vodu. Jelikož jsem chtěla vyjádřit, že se jedná o animovaný film, pracovala jsem s tímto pozadím jako se sekvencí animovaného filmu. Vznikla tedy iluze vložené sekvence na pozadí plakátu. To mi umožnilo ukázat přesah, tedy sáhnutí "nad hladinu". Plakát se zdál hotový, ale výsledek nevyprávěl nic o mém filmu, vznikla grafická hříčka, ale atmosféra mého filmu se na plakát nedostala.

Vydala jsem se tedy jinou cestou. Použila jsem výtvarné řešení příbytku v louži a předměty z ní jsem naexponovala do plakátové podoby. Vznikl tedy prostor kaluže i na plakátě. Tato scéna z filmu by měla sloužit jako pozvánka do světa hlavní postavy, kterou jsem do příbytku také umístila. Místo ručně psaného písma se na plakátu objevuje písmo Myriad Pro, pro svou křehkost, lehkost a dobrou čitelnost. Hlavní titulek *Nad hladinu* jsem ponechala v ručně psané podobě.



Obrázek 13. První návrh plakátu

6 KOMPLETACE DOKUMENTŮ

Po dokončení grafických prací mi byl doručen video soubor s hotovou hudbou a zvukem ve finálním formátu. K hotovému audiovizuálnímu souboru na DVD nosiči jsem připojila nezbytné formuláře NFA, OSA a titulkovou listinu. Poté již byl film připraven k distribuci, na plátna festivalů v kategorii krátký animovaný film a pro prezentaci ateliéru Animovaná tvorba.

ZÁVĚR

Tvorba bakalářského projektu mi přinesla především spoustu nových zkušeností. Byla to má první realizace rozsáhlejšího projektu. V první řadě jsem se naučila lépe pracovat s časem a organizací práce. Samozřejmě mi též práce přinesla rozvoj osobního výtvarného přístupu, rozvíjení technik v digitální malbě, kresbě a spolupráce s lidmi z jiných profesí. Nabyla jsem mnoho zkušeností na poli animace, vykreslení psychologie postavy pomocí pohybů a gest. Výroba mě posunula dále také v oblasti scénaristiky, dramaturgie a především filmové řeči. Tyto nabyté zkušenosti jsou mi tedy poučením pro příští animované projekty. Po finálním exportu animované absolventské práce, mám znovu chuť otevřít nový příběh a vymýšlet další charaktery a vlastní světy.

Byla to opravdu cenná zkušenost, proto bych chtěla ještě jednou poděkovat všem, kteří mi během této dlouhé cesty pomáhali. Už nyní se těším na ohlasy diváků.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] TOLKIEN, J. Příběhy z čarovné říše. Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Mladá fronta, 1997, 238 s. ISBN 80-204-0668-9.
- [2] DUTKA, Edgar. Animovaný film: úvod do scenáristiky animovaného filmu : minimum z historie české animace. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, 98 s. ISBN 80-85883-94-5.
- [3] VYSOKÁ ŠKOLA MÚZICKÝCH UMENÍ. 2013. Teória výtvarného zobrazovania [online]. Bratislava [cit. 2015-05-10]. ISBN 978-80-89439-17-1.
Dostupné z: http://ftf.vsmu.sk/files/slivka_teoria_vytvarneho_zobrazovania.pdf. Učebný text. Vysoká škola múzických umení.
- [4] ŠEBESTÍK, Jiří. 2004. ANIMOVANÝ FILM: Oživená kresba [online].
In: [cit. 2015-05-10]
- [5] THOMAS, Frank, Ollie JOHNSTON a Frank THOMAS. [1995]. The illusion of life: Disney animation. 1st Hyperion ed. New York: Hyperion, 575 p. ISBN 07-868-6070-7
- [6] KUČERA, Jan. Stříhová skladba ve filmu a v televizi: Jan Kučera. 2. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987, s. 143
- [7] BLÁHA, Ivo. Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla. Vyd. 1. Praha: Akademie múzických umění, 1995, 163 s., 1 složený l. ISBN 80-85883-04-x.
- [8] URC, Rudolf. Animovaný film. 2. vyd. Martin: Osveta, 1984, 162 s.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1. PLACHÝ, Jaromír. *Mulatu* [online] <http://www.jaromirplachy.net/films.html>

Obrázek 2. REDON, Odilon. *The Window* [online] <http://www.odilon-redon.org>

Obrázek 3. REDON, Odilon. *The Crying Spider* [online] <http://www.odilon-redon.org>

Obrázek 4. DRIESSEN, Paul. *The Water people* [online] <http://pdriessen.com/artwork>

Obrázek 5. NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Jožik v tumaně* [online]

<http://www.csfd.cz/film/132671-jezek-v-mlze>

Obrázek 6. První návrh charakteru postavy

Obrázek 7. Druhý návrh charakteru postavy

Obrázek 8. Charakter pavouka

Obrázek 9. Charakter ryby

Obrázek 10. Návrh prostředí 1 (obydlí)

Obrázek 11. Návrh prostředí 2 (venkovní krajina)

Obrázek 12. Návrh prostředí 3 (venkovní krajina)

Obrázek 13. První návrh plakátu

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

TVP	Počítačový program TV Paint Animation
AE	Počítačový program Adobe After Effects
PS	Počítačový program Adobe Photoshop
PNG	Portable Network Graphic (přenosná síťová grafika)
WAV	Waveform audio file format
NFA	Národní filmový archiv
OSA	Ochranný svaz autorský

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA I. NÁVRHY POSTAVY

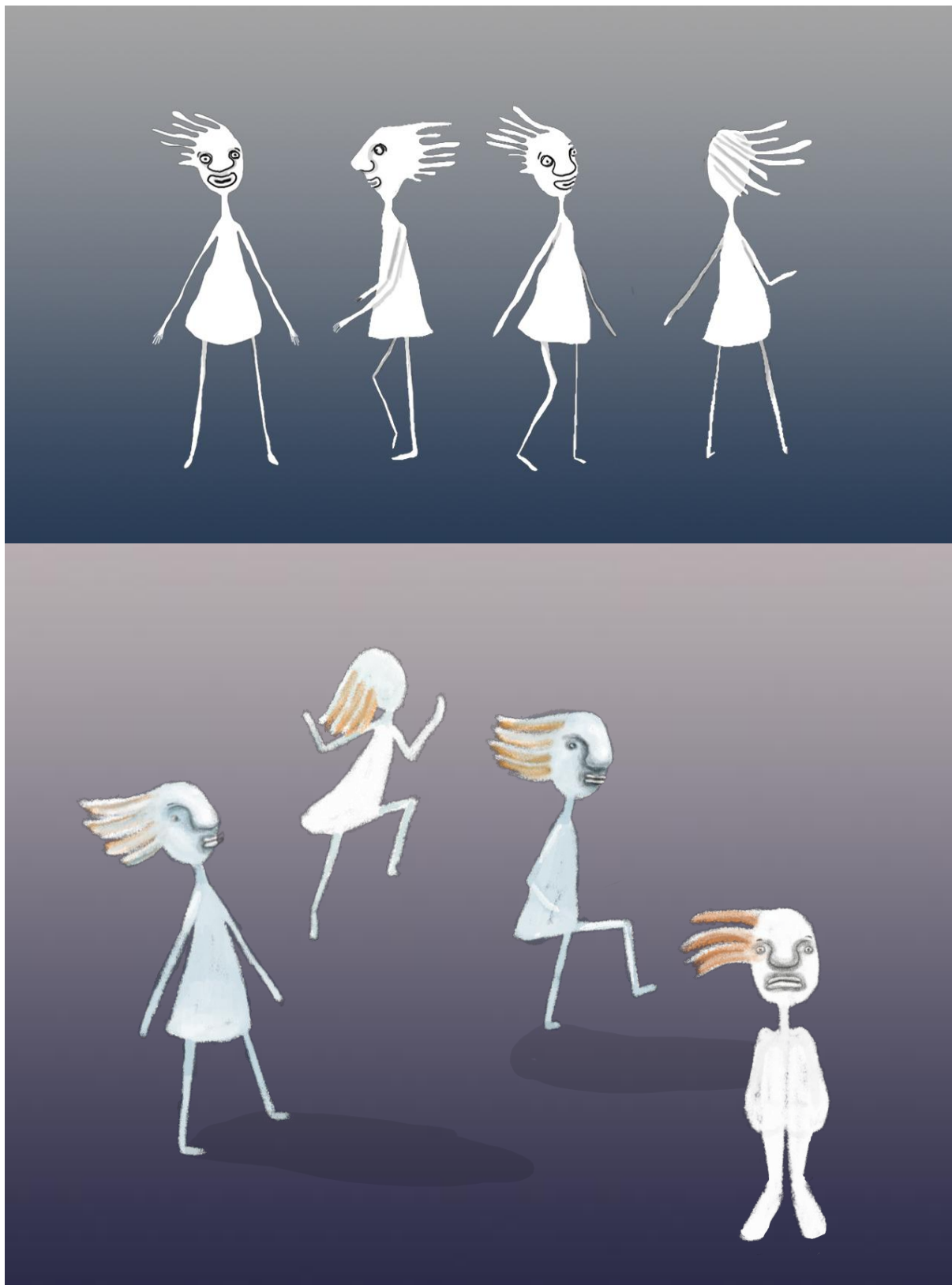
PŘÍLOHA II. NÁVRHY PROSTŘEDÍ LOUŽE

PŘÍLOHA III. NÁVRHY PROSTŘEDÍ NAD LOUŽÍ

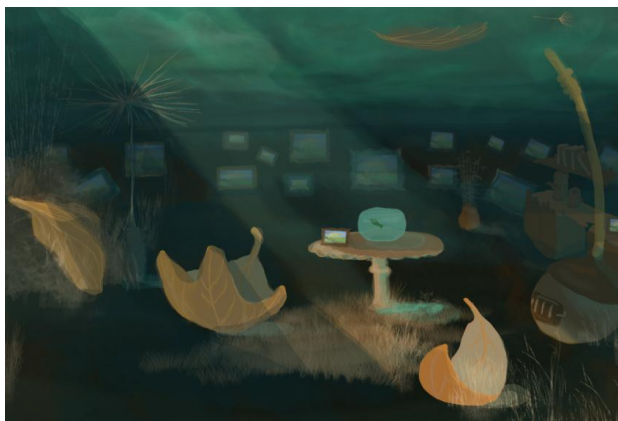
PŘÍLOHA IV. UKÁZKA STORYBOARD

PŘÍLOHA V. NÁVRH PLAKÁTU

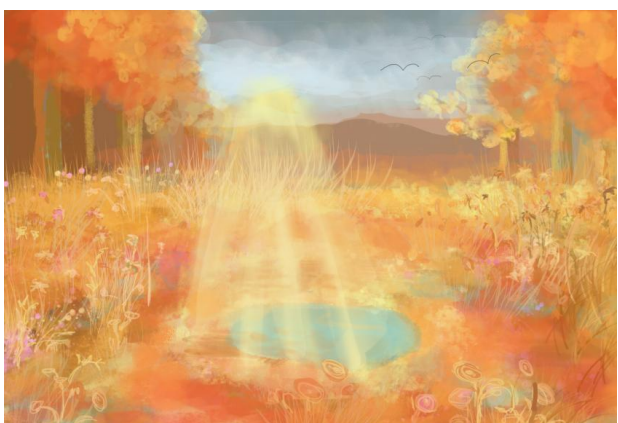
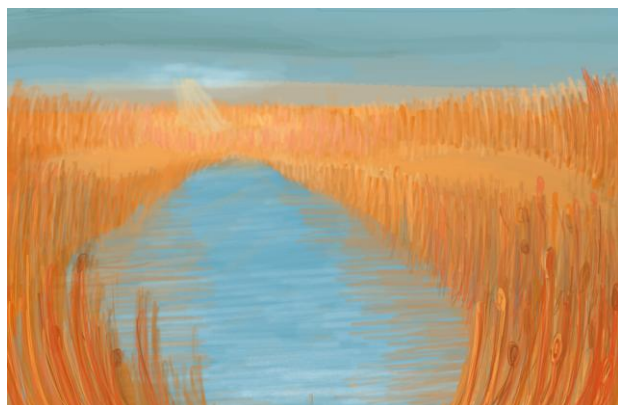
PŘÍLOHA I. NÁVRHY POSTAVY








PŘÍLOHA II. NÁVRHY PROSTŘEDÍ LOUŽE











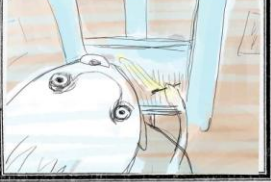
PŘÍLOHA III. NÁVRHY PROSTŘEDÍ NAD LOUŽÍ








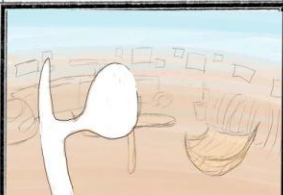
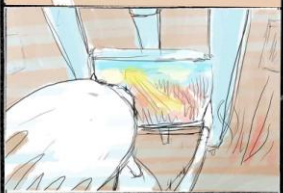


PŘÍLOHA IV. UKÁZKA STORYBOARD






č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
1		D (pro hlavní postavu) Kamera zvolna švenkuje po krajině, mezitím se objevují titulky (na krajině)			zpěv ptáků, bzúčení hmyzu..	
2		D Človíčkův pohled - dívá se zasněně				
3		D - PC pro hl. postavu kamera se z krajiny oddaluje vidíme obraz na stojanu			ruchy utichnou, přejdou do ticha ve vodě	
4		D kamera statická chvilí ještě sní, z rozjímání ho vytrhne prasknutí bubliny na nose			prasknutí bubliny	





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
4		D Začne se očima rozhlížet po louži (mírně pootáčí hlavou)				
5		C (pro hl. postavu) Kamera švenkuje z leva do prava po místnosti v louži				
6		D dívá se se skleslým výrazem				
7		PC pomalý švenk blíž k okraji (z leva do prava) - zřetelné obrazy				

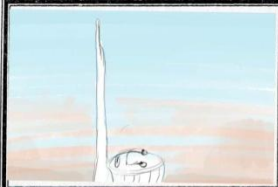



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
8		PD povzděch, otočí se k obrazu (v ruce štětec)			povzděch	
9		PD (vrchní pohled) stoupne si ke stojanu, natáhne ruku, chce začít malovat, za obrazem se mihne pár rybiček - utvoří se bublinky, odfouká je všechny pryč, aby mu neprekážely				
9		PD chce začít malovat, přes obraz se začnou mihat stíny ptáků			ptáci	
9		PD podívá se nahoru, zatváří se užasle				

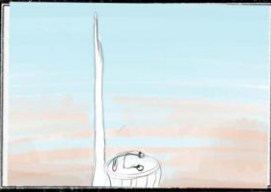
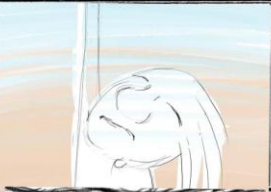

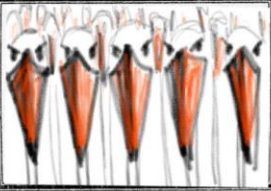

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
10		C Krásný, velký pták nad hladinou (vidíme obrys)			zvuky ptáků	
11		PD žasne nad krásou ptáka				
12		C Voda zmizí, vidíme pestrébarevného ptáka,mává křídly, je na místě, kolem něj se točí malé ptáčky, motýly a barevné květiny dokola.			zvuk ptáka	
12		PD - VD Do obrazu vpluje ryba, vše se rozplyne Pozadí se změní opět na vodu, ryba pluje do kamery				


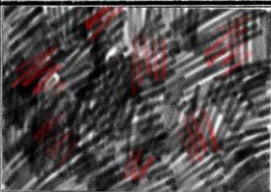
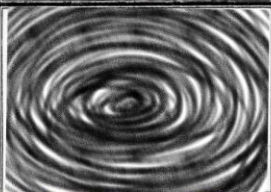
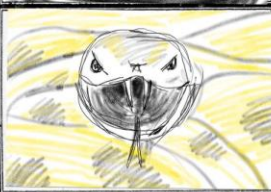
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
13		C rybka pluje od kamery ke stolu				
14		PD Mužiček vezme obraz do rukou				
15		C vchází do záběru směrem od kamery, rybka plave k akváriu, následuje rybku, zastaví se u stolu, (rybička pluje nad akváriem)				
16		PD Človíček položí obraz sleduje rybku, která plave mimo akvárium. Zakrouží hlavou, ukáže jí, že má plavat směrem dolů, rybka však plave pořád stejně.				






č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
16		PD Opatrně ji tedy ztlačí dolů do akvária, jenomže rybka znovu plave nahoru. Když rybka konečně pochopí, a zůstane dole v akváriu, odchází ze záběru.				
17		C Sedne si do křesla, zvedá hlavu k hladině			sedání do listu	
18		C Pohled přes vodu na oblohu				
19		PD pohled nahoru, zasněný výraz				




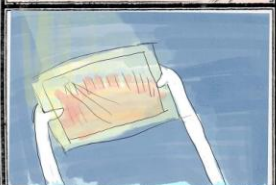
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
20		C kamera pocitová Pohled přes vodu na oblohu				
21		C Človíček stojí, natahuje se k hladině louže,				
22		D Jeho nohy se stávají na špičky				
23		PD Natahuje se			natahování	



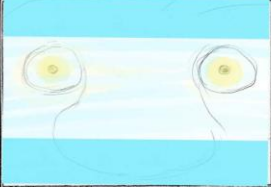


č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
23		PD Kamera zvolna švenkuje nahoru, zastaví se, mužik se stále snaží, na chvíli se mu podaří dostat prst z vody, rychle cukne zpět				
24		C udělá krok dozadu, drží si zápěstí, dívá se na prst				
25		PD Pozoruje svůj prst, jestli se s ním něco stalo (prohlídne jej, zahýbe, očichá..)				
26		C vyleze na stůl (ten se trochu zakymácí) začne se znovu natahovat				




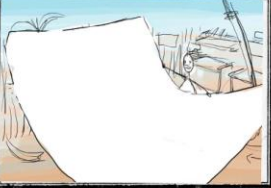

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
27		PD kamera pomalý švenk nahoru snaží se dosáhnout nad hladinu				
28		D strachem přivírá oči			řev příšery	
29		VD Kamera rozřesená Otevírá a zavírá se velká tlama			řev příšery	
30		D řady hlav ptáků, otevírají zobáky, přibližují se			šplouchnutí vody	

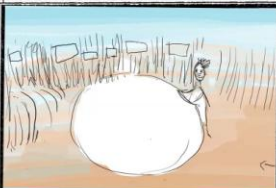



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
31		VD děsivé oko, které se rychlými pohybi rozhlíží na všechny strany			děsivé zvuky	
32		C přez obraz se mihají čáry (šrafura přes sebe)				
33		C čáry tvoří vír, z nich se utvoří čáry hadova těla				
34		D - VD z čar hadova těla se vynoří jeho hlava proti kameře (černá obrazovka)				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
35		C vystrašeně se chytí za ruku,				
35		C schouli se do klubička, udělá kotouč pod stůl				
35		C Tam si sedne				
36		PC Človíček sedí ustrašeně pod stolem, stmívá se				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
37		C slunce zajde, nesvíti přes hladinu, v kaluži je temno, rybička v akváriu rozsvítí světýlko				
38		PC človíček pospává, propluje rybka se světýlkem, on otevře jedno oko, druhé, rozhlédne se, opatrně se podívá nad stůl				
39		PD do akvária vpluje rybka, ke stolku si stoupne mužik (už se trochu rozednívá) podívá se na rybku, na otočený obraz, vezme jej do ruky				
40		D sleduje obrázek krajiny, slunce vyjde a zasvíti na obrázek (znovu se rozednívá)				



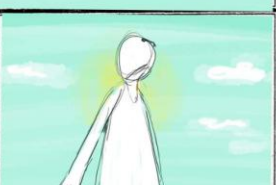
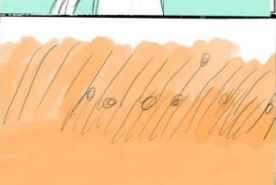
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
41		PD pohled od obrazu k hladině,				
42		C jeho subjektivní pohled na hladinu se sluncem				
43		VD zúžený obraz na oči, tam se odráží slunce				
44		PD rozevře kapsu, vloží do něj obraz z kapsy vytáhne lahev, ukáže rybcům, pobídne ji, aby vplula dovnitř lahve, ta poslechne				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
45		C láhev vloží do kapsy a rázně vykročí vpřed, pochoduje				
45		C zastaví se, vytáhne z kapsy „plachtu“ protepe ji,				
45		C Rozprostře plachtu po celé lodi			rozprostření plachty	
45		C rozprostře se tak, že v jednu chvíli vidíme jen malou skulinu				

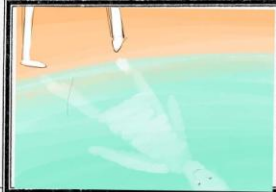
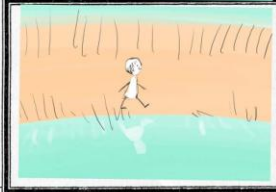
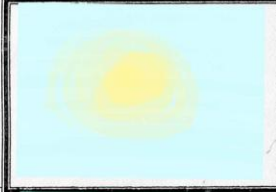
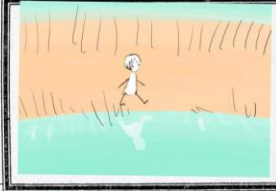
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
45		C Vše se sbalilo do pytle, který vznikl z plachty a přitahuje ho k sobě				
45		C pytel utáhne, nyní má přijatelnou velikost				
46		PC do své velké kapsy vloží pytel, podívá se před sebe, rozejde se ke stěně				
47		PD kráčí vpřed, pohled chvíli odhodlaný, chvíli vystrašený, (polkne naprázdno)				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
48		PC chvíli ještě stojí, vzápětí zvedne nohu..				
49		PC Dělá velký, pomalý krok, jako astronaut				
50		VD podrážka jeho boty, která „šlápne“ na kameru - modrý obraz				
51		PC začne šplhat vzhůru				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
52		PD Jeho nohy se boří do bahna			zvuky bahna	
53		PC leze po stěně, jde se mu těžce, nohy se mu stále boří do hlíny				
54		C kamera pocitová subjektivní pohled, divá se na břeh, ke slunci				
55		PC stále leze, je u hladiny a vykukne				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
56		PD z vody vykukuje jeho hlava, lekne se a ponoří ji zpět., znovu ji vynoří, znovu se lekne , ponoří ji zpět				
57		PD sledujeme nebe			slyšíme jeho dech	
57		PD postaví se do obrazu, stojí, pomalu se začíná rozhižet				
58		C Kamera švenkuje po krajině z leva do prava.			zvuky přírody	



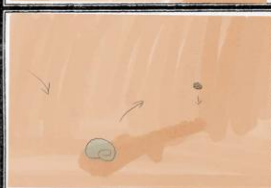


č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
58		C kamera se zastaví, na zadní místo v krajině zazáří sluneční světlo				
59		PD očima přechází z obrazu na krajinu,				
60		PD porovnává obrázek se skutečností, (obrázek natáčí různými směry)				
61		D rozzáří se				





č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
62		D nohy, PC postava na vodě Podívá se na sebe na vodní hladině, dá obrázek do kapsy, vyplázne na kaluž jazyk, rozejde se po břehu, odejde ze záběru				
63		C Kráčí vedle své kaluže, podívá se na oblohu				
64		C kamera subjektivní (pohyb chůze) slunce svítí, nebe bez mráčků				
65		C stále kráčí				



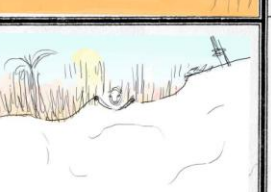
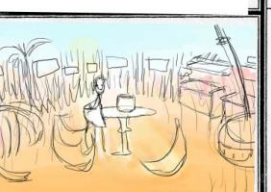
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
66		PC za stěbly trávy se mihne něčí stín				
67		PD Ohlédne se				
68		PC Kamera pocitová subjektivní pohled na tichou krajinu, nic se nehýbe			ticho	
69		PC rozejde se, za stěbly trávy se znovu mihne stín				




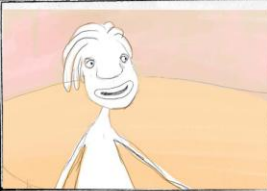
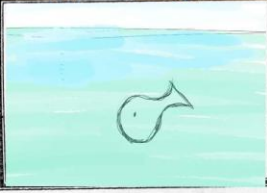
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
70		PD Ohlédne se				
71		PC Kamera pocitová subjektivní pohled na tichou krajinu, nic se nehýbe				
72		PC Rozejde se, tentokrát se hned otočí, uvidí stín mezi stěbly trávy				
73		D Zděšený výraz				

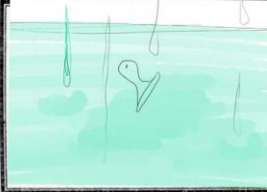
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
74		PC Subjektivní pohled, stín se zvětšuje, deformuje v příšeru				
75		VD Zděšený výraz, panika				
76		PC začne zmateně pobíhat sem a tam, zastaví se, rychle se rozhlíží – neví kam se schovat				
76		PC v panice skočí do ulity, která leží u břehu, ulita se s ním odrazí, letí do pravé kantny, z trávy se vynoří malický roztomilý pavouček (podívá se doprava)				


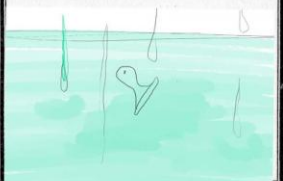
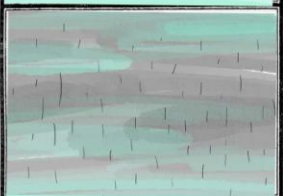
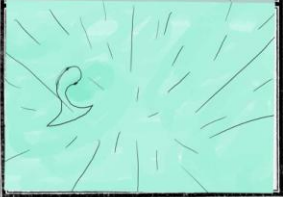
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
77		D - pavouk C - hl.hrdina pavouček se dívá na ulitu, která je v dálce a odrazí se od stěbla				
78		PD Spadne do pavoučí sítě, ta ulitu vymrští..				
79		PC spadne na kládu, na druhou stranu spadne kámen, vymrští ulitu ven ze záběru				
80		C - PD Ta dopadne v C a kutálí se ke kameře na D Chvilí se kutálí před kamerou, zastaví se.				

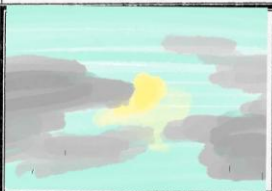



č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
80		PD Z ulity vykoukne jeho hlava (polovina) vyděsí se letícího motýla kolem, schová se zpět				
80		PD Zkusí znovu vystrčit hlavu a užasne				
81		C Kamera subjektivní pomalý švenk (z leva do prava) po krásné krajině			zvuky přírody	
82		D V ruce drží obrázek krajiny, očima srovnává a je nadšený. Nadšením se hluboce nádechne			nádech	





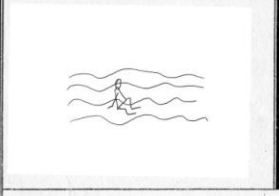
č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
83		C Ulita pod tlakem jeho nádechu praskne jako vejce. Otevře kapsu, zašmátrá			praskání	
83		C vytáhne z kapsy pytel				
83		C rozhodí jej a stáhne k sobě, pod plachtou se objeví (vybali) nábytek na stejném místě jako v předchozím bydlení, plachtu dá znovu do kapsy				
83		C z kapsy vytáhne lahev s rybou, otočí se k akváriu				

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
84		PD nalévá vodu z lahve rybičky do akvária, lahve položí, odejde ze záběru (do leva)				
85		PC dosedne do křesla, dívá se před sebe				
86		PD spokojeně mlaská, je uvolněný.. zařívá se na rybku, (pozdraví ji mávnutím hlavy)				
87		PD rybka tiše plave dokola v akváriu				

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
88		D spokojený, blažený výraz, dívá se na rybku (očima ji sleduje její plavání dokola)			kapka	
89		PD do akvária spadne kapka				
90		D přakvapený, udivený výraz				
91		PD do akvária padá čím dál víc kapek, rybka se jim vyhýbá, stále plave dokola				

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
92		D zděšený výraz				
93		PD kapek přibývá				
94		C pohled na sedé mračna...děšť				
95		PD vrchní pohled na děšť, postupně se zmiřňuje				

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
96		C děšť ustává, vyjasňuje se			děšť ustane	
97		PD človíček se pomalu rozhlíží				
98		PC jeho pohled se zastaví, upřeně se dívá před sebe, okolo plují bublinky				
99		C sedí ve stejné kaluži jako na začátku podívá se směrem vzhůru k hladině				

č.z	OBRAZ	POPIS DĚJE	DIALOG	HUDBA	RUCHY	POZNÁMKA
100		<p>VC</p> <p>Kamera pocitová Pohled na nádhernou krajinu, stejnou jako na obraze človíčka, leží v ní kaluž.</p>			zvuky přírody	
	 <p>REŽIE MIRKA HROMADOVÁ</p>	<p>Titulky</p> <p>Objeví se zde človíček, zařídí si byt, pesek mu z něj udělá loužičku</p>				
	 <p>HUDEBA ANNA TERABALDIÁ</p>	<p>Titulky</p> <p>znovu človíček, zařídí si byt, pláčící holčička mu z něj udělá loužičku</p>				
	 <p>UTB 2014</p>					

PŘÍLOHA V. NÁVRH PLAKÁTU

